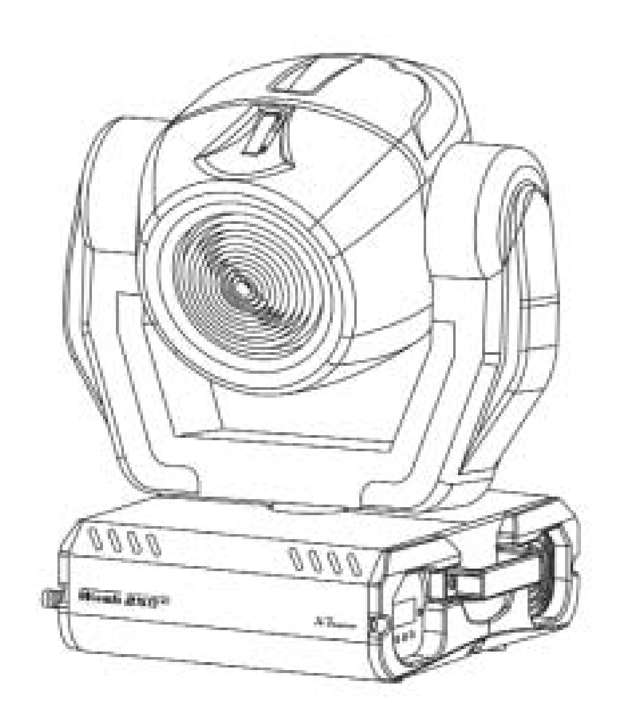
Moving Yoke Luminaire

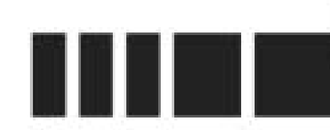
Wash 250 XT



MANUEL D'UTILISATION







www.robe.cz

Distribution exclusive :



Le Parc de L'Evénement - 1, allée d'Effiat
91160 Longjumeau
Tél : 01 69 10 50 50 - Fax : 01 69 10 50 51
E-mail : diffusion@impact-even.com

WASH 250 XT

Table des matières

ATTENTION
NE PAS EXPOSER À L'HUMIDITE ET A LA POUSSIERE !
Débranchez le câble d'alimentation avant toute intervention !

POUR VOTRE SECURITE, VEUILLEZ LIRE ATTENTIVEMENT CE MANUEL D'UTILISATION AVANT LA MISE EN MARCHE DE VOTRE PROJECTEUR.

1. Consignes de sécurité.
Toute personne impliquée dans l'installation ou la maintenance de ce produit doit :
- Être qualifiée
- Suivre les instructions de ce manuel.

ATTENTION
Soyez PRUDENT, ceci est un appareil électrique, vous pouvez subir un dangereux choc électrique si vous touchez les câbles.

Cet appareil a quitté nos installations en parfaites conditions de fonctionnement. Afin de préserver ces conditions, d'assurer sa sécurité et d'éviter tout risque d'accident corporel, l'utilisateur doit impérativement suivre les instructions de sécurité et lire les messages ´Attention ! ´incluses dans ce manuel.

Important :

Le fabricant décline toute responsabilité pour les dommages causés par le non-respect des instructions de ce manuel ou par une modification non autorisée de l'appareil.

Considérer que les dommages dus à une modification de l'appareil ne sont pas pris en charge par la garantie.

Ne jamais laisser les cordons d'alimentation entrer en contact avec d'autres câbles! Manipuler le câble d'alimentation ainsi que tous les câbles reliés au secteur avec une extrême prudence.

Toujours brancher la prise en dernier. Assurez-vous que l'interrupteur de marche / arrêt est bien sur la position 'off´ avant de connecter l'appareil au secteur. La prise de courant doit rester accessible après l'installation.

Assurez-vous que le câble d'alimentation n'est pas endommagé ou coupé. Vérifier l'appareil et son câble d'alimentation de temps en temps.
Débranchez du réseau quand vous n'utilisez plus l'appareil ou pour l'entretien.

Manipulez le cordon d'alimentation uniquement par la prise. Ne retirez jamais la prise en tirant sur le cordon d'alimentation.

Ce dispositif tombe sous la protection classe I. Donc il est essentiel de raccorder le fil jaune et vert à la terre.

Le branchement électrique, les réparations et l'entretien doivent êtres effectués par des personnes qualifiées.

Ne pas brancher cet appareil sur un bloc de puissance ´dimmer ´.

Ne pas allumer et éteindre l'appareil dans un laps de temps très court, cela réduirait la vie de la lampe.

Lors de la première utilisation, de la fumée ou certaines odeurs peuvent émaner de l'appareil. C'est un procédé normal qui ne signifie pas forcément que l'appareil est défectueux.

Ne pas toucher les capots de l'appareil à mains nues quand il est en fonctionnement (les capots étant très chauds)

Pour le remplacement de la lampe ou des fusibles, utiliser exclusivement des pièces de rechange de mêmes caracté-ristiques.

ATTENTION AUX YEUX
Evitez de regarder la source de lumière
(surtout pour les épileptiques)

2 - Conditions d’utilisation :

Ce produit est une lyre asservie conçue pour la création d’effets décoratifs ; il est destiné à une utilisation en intérieur uniquement.

Si l’appareil est exposé à de très grandes fluctuations de température (ex : après le transport), ne pas le brancher immédiatement. La condensation qui se formerait à l’intérieur de l’appareil pourrait l’endommager. Laisser l’appareil atteindre la température ambiante avant de le brancher.

Ne jamais brancher l’appareil sans lampe.

Ne pas secouer l’appareil, éviter les gestes brusques lors de son installation ou de sa manipulation.

Ne jamais soulever le projecteur par la tête ou le corps mobile, sous peine d’abîmer le mécanisme. Des poignées de transport sont prévues à cet effet.

Lors du choix du lieu d’installation des projecteurs, assurez-vous que les appareils ne sont pas exposés à une grande source de chaleur, d’humidité ou de poussière. Aucun câble ne doit traîner par terre. Vous mettriez en péril votre sécurité et celle des autres.

La distance entre la lentille de sortie et la surface à éclairer ne doit pas être inférieure à 1 m.

Assurez-vous que la zone sous le site d’installation est fermée pendant l’accrochage, le décrochage ou lors de l’intervention sur les machines.

Toujours raccorder l’appareil à la structure avec une élingue de sécurité. Fixer les élingues dans les emplacements prévus à cet effet.

Utiliser l’appareil uniquement après avoir vérifié que les capots sont bien fermés et que les vis sont correctement serrées.

La lampe ne doit jamais être allumée sans la lentille de sortie ou le capot de la tête, car les lampes à décharge peuvent exploser et émettent des rayons ultraviolet qui peuvent causer des brûlures.

La température ambiante ne doit jamais excéder ta=45°. Dans le cas contraire, la lampe sera déconnectée et l’appareil sera hors service pendant 5 minutes.

ATTENTION.
La lentille de sortie doit être remplacée lorsqu’elle est visiblement endommagée, (ex : fêlures ou entailles profondes)

Utiliser l’appareil uniquement après vous être familiarisé avec ces fonctions.

Ne pas autoriser d’intervention sur les appareils par des personnes non qualifiées. La plupart des dommages sont créés par des personnes non professionnelles.

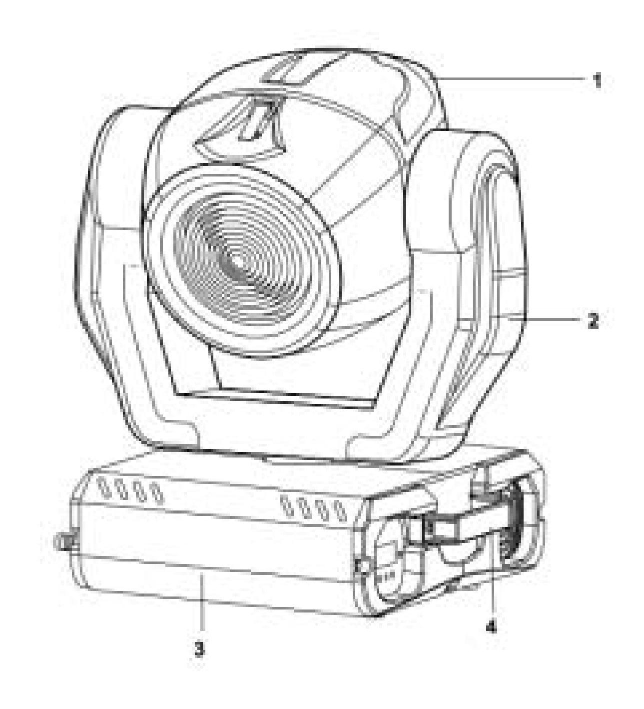
ATTENTION
La lampe doit être remplacée quand elle est endommagée ou déformée à cause de la chaleur.

Il est recommandé d’utiliser l’emballage d’origine si l’appareil doit être transporté.

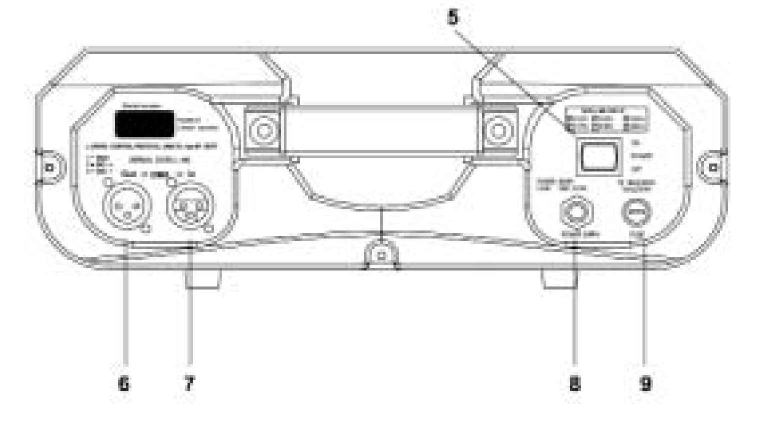
Toutes modifications non autorisées sont interdites pour des raisons évidentes de sécurité.

Une utilisation différente de celle décrite dans ce manuel pourrait endommager l’appareil ; ce qui annulerait tout droit à une garantie. De plus, cela vous exposerait à des dangers tels que des courts-circuits, des brûlures, un choc électrique ou des brûlures dues aux rayons ultraviolet, une explosion de lampe etc.

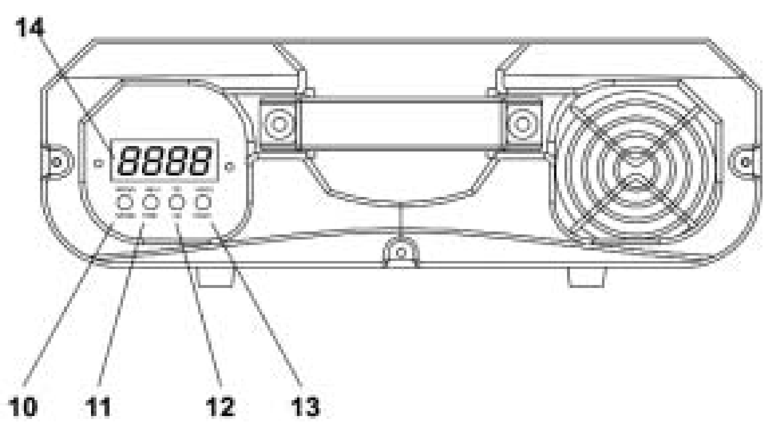
3. Description de l'appareil



1 - Tête rotative
2 - Lyre
3 - Base
4 - Poignées de transport



Face arrière:
5 - Interrupteur Marche/Arrêt
6 - Sortie DMX
7 - Entrée DMX
8 - Cordon d'alimentation
9 - Porte-fusible



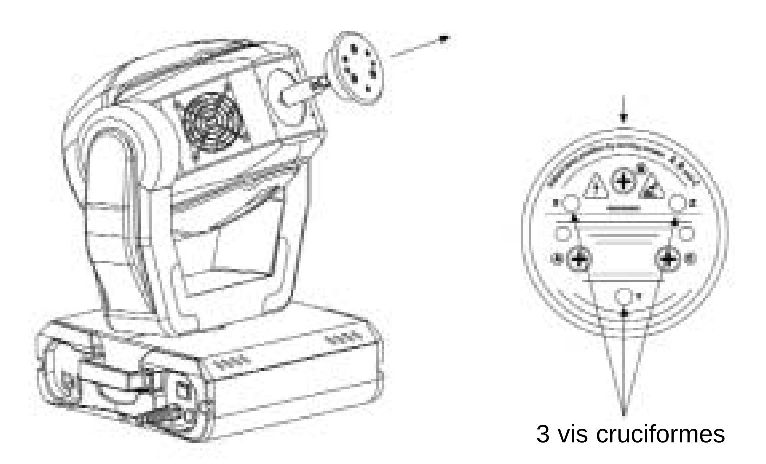
Face avant:
10 - Touche Mode
11 - Touche Entrée
12 - Touches UP
13 - Touches DOWN
14 - Afficheur

4.Installation

4.1 Montage de la lampe

DANGER !
Toujours mettre hors tension l'appareil avant de procéder au montage la lampe. Et déconnecter le projecteur du réseau !

Pour le montage de la lampe MSD/HSD 250 ou MSD 250/2, ôtez le petit couvercle au dos de la tête (voir le dessin ci-dessous) et desserrez les vis cruciformes **X, Y et Z**. Sortir doucement le bloc douille-lampe. Pour changer la lampe, sortir la lampe de la douille et la remplacer par une neuve.
Ne pas utiliser de lampes d'une puissance supérieure, la température dégagée par celle-ci pouvant être préjudiciable à l'appareil (voir la notice constructeur de la lampe).
La garantie ne serait plus valable en cas de non-respect de cette consigne.
Eviter de toucher l'enveloppe en verre avec les doigts pendant la manipulation. Assurez-vous que la lampe est bien fixée dans la douille.
Replacer l'ensemble porte-lampe dans la tête et serrer les 3 vis.
Avant d'allumer la lampe, faire un ´reset ´de l'écran ´Lati ´(indication de la durée de vie de la lampe) dans le menu principal en appuyant sur les touches ´UP ´et ´DOWN ´et confirmer en appuyant sur ´ENTER´.



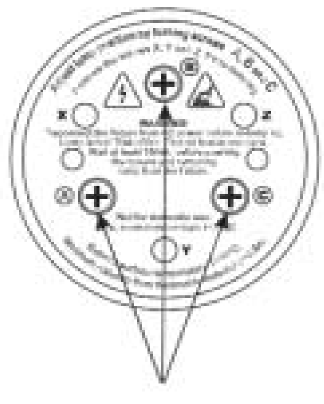
3 vis cruciformes

Ne jamais mettre l'appareil sous tension avec des capots ouverts.

4.2. Réglage de la lampe :

Le banc optique du WASH 250 XT est réglé d'origine, mais due aux différences entre les lampes, un réglage de la source lumineuse est nécessaire pour de meilleures performances.

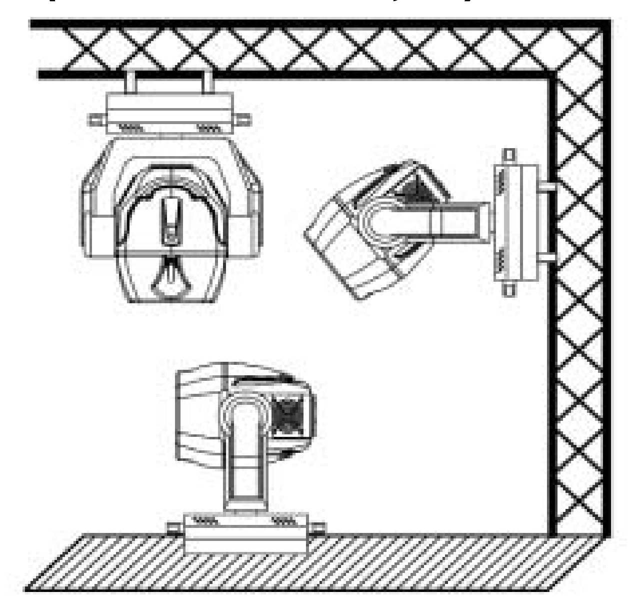
Allumer la lampe, et placer le faisceau de lumière sur une surface plane (mur). Centrer le ´point chaud´ (la partie la plus claire du rayon de lumière) à l'aide des 3 vis de réglage: A, B et C. Tournez une vis à la fois pour déplacer le point chaud en diagonale sur la tache projetée.. Si vous ne parvenez pas à voir un point chaud, régler la lampe de façon à obtenir une lumière la plus uniforme possible.
Pour réduire un point chaud, tourner les vis A, B, C une par une dans le sens des aiguilles d'une montre jusqu'à l'obtention d'un lumière uniforme sur toute la tâche.
Si l'extérieur du faisceau est plus lumineux que le centre, ou si la luminosité est faible, la lampe est trop loin du réflecteur. tourner les vis A, B, C, une par une dans le sens inverse des aiguilles d'une montre jusqu'à l'obtention d'une lumière uniforme sur toute la tâche.



Vis A, B, C

4.4 Accrochage du projecteur :

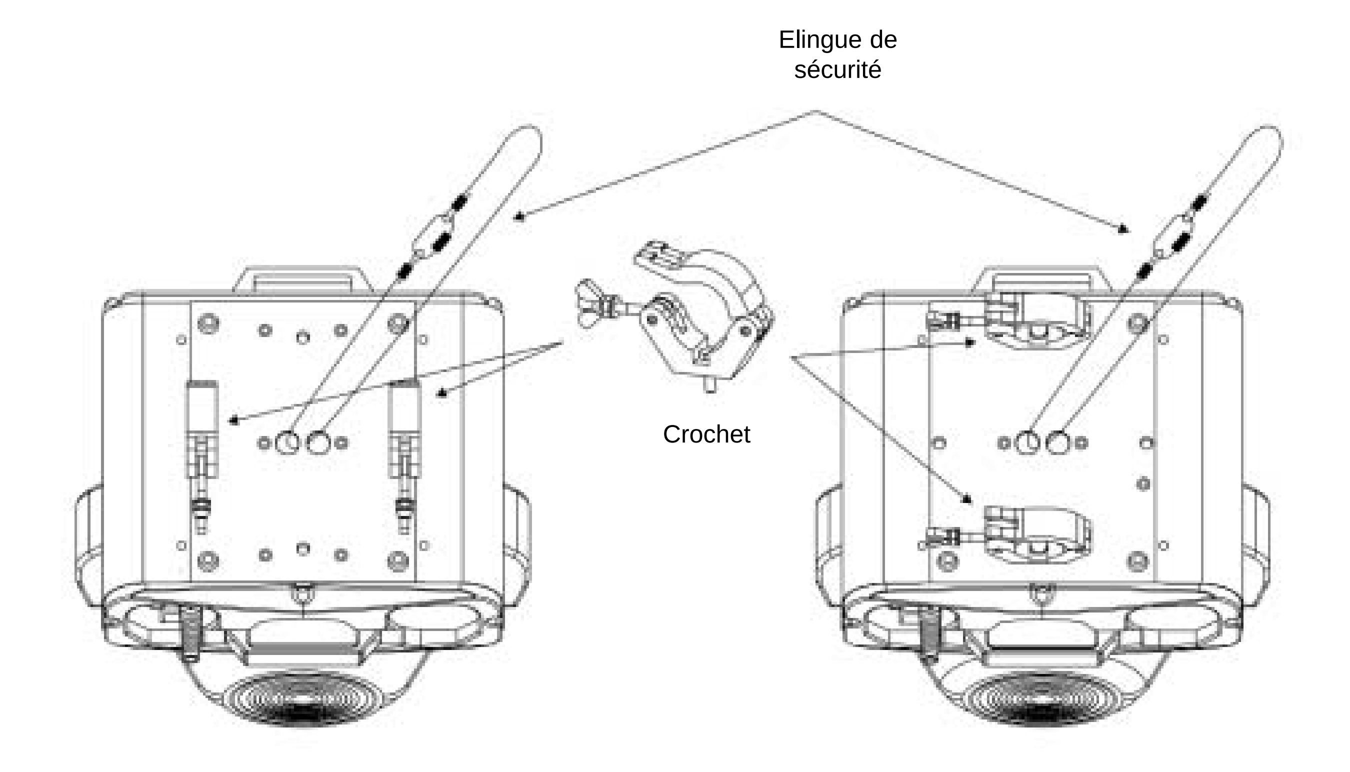
DANGER : RISQUE D'INCENDIE!
Vérifier lors du montage qu'il n'y a pas de matériaux inflammables en contact avec le projecteur (distance minimale 0,5 m)!



La WASH 250 XT peut être posée directement sur le sol ou être accrochée dans toutes les positions sur la structure, sans altérer ses caractéristiques fonctionnelles (voir dessin).
La base du projecteur peut être placée de deux manières différentes : soit avec les supports Oméga fournis, soit avec une plaque de fixation (voir dessin). N'utiliser que des crochets de fixation avec des filetages M12 (non fournis).

Pour un accrochage en l'air, installer toujours une élingue de sécurité pouvant supporter jusqu'à dix fois le poids du projecteur. N'utiliser que les élingues de sécurité avec mousqueton à vis. Passer l'élingue dans les deux trous prévus à cet effet sous la base pour la fixer solidement sur la structure.
Ne pas utiliser les poignées de transport pour la fixation.

ATTENTION!
Installer le projecteur à l'aide de 2 crochets appropriés. Suivre les indications d'installation inscrites sous la base du projecteur. Vérifier scrupuleusement que l'appareil est bien fixé. Assurez-vous que la structure est robuste et stable.



4.4 Raccordement électrique :

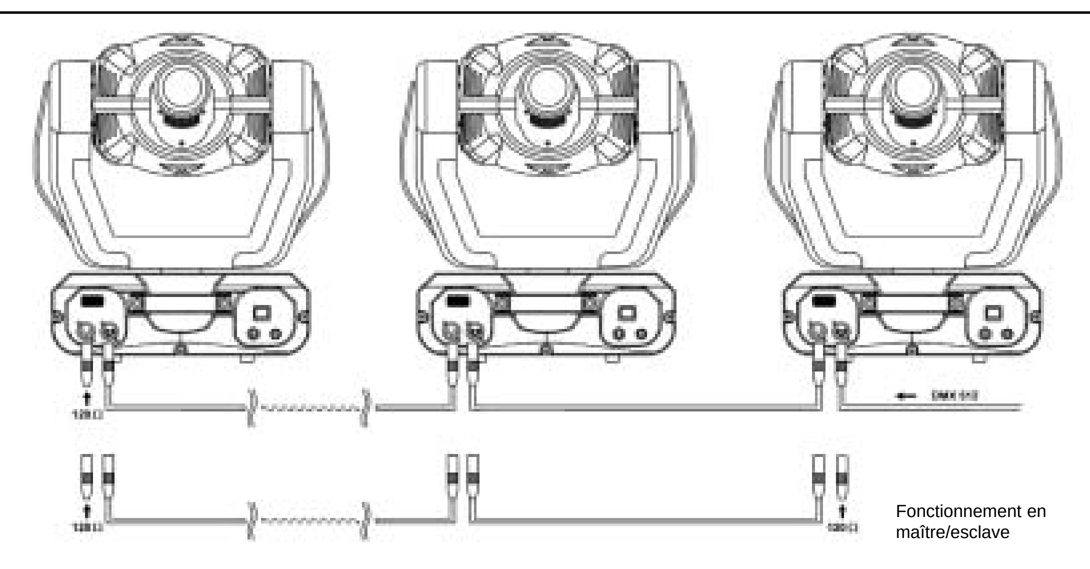
Raccorder l'appareil avec sa fiche au secteur, la terre doit toujours être reliée.

Plan de câblage des connexions :

Câbles	Contact	International
Marron	Phase	L
Bleu clair	Neutre	N
Jaune/vert	Terre	⏚

4.5 Connexions DMX 512 et connections entre les machines :

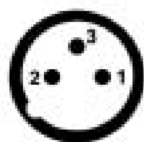
Les câbles ne doivent pas entrer en contact les uns avec les autres, sinon l'appareil ne fonctionnerait pas du tout ou de façon incorrecte.



N'utiliser que des câbles aux normes DMX 512 et des prises et connexions XLR 3 broches pour relier la console aux machines et les machines entre elles.

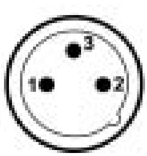
Plan de câblage des fiches XLR

Sortie DMX
Prise XLR



1- masse
2- signal (-)
3- signal (+)

Entrée DMX
Prise XLR



1- masse
2- signal (-)
3- signal (+)

Si vous utiliser un contrôleur standard, vous pouvez brancher la sortie de la console directement à l'entrée du premier appareil de la chaîne DMX. Si vous souhaitez brancher votre console équipée d'un autre type de XLR, vous devez utiliser un adaptateur.

Construire une chaîne DMX

Brancher la sortie DMX du premier appareil de la chaîne sur l'entrée du deuxième. Répéter l'opération jusqu'à ce que toutes les machines soient connectées.

Attention : à la fin de la chaîne DMX, la sortie du dernier appareil doit être équipée d'un bouchon. Souder à l'intérieur d'une fiche XLR 3 broches une résistance de 120Ω entre le signal (–) et le signal (+).
Brancher ensuite le tout sur la sortie DMX de la dernière machine.

5. Protocole DMX

Canal 16 bit	Canal 8 bit	Valeur	Fonction	Type de commande
1	**1**	0-255	**PAN** Mouvement de PAN de 530°	Proportionnel
2	**2**	0-255	**TILT** Mouvement de TILT de 280°	Proportionnel
3		0-255	**PAN réglage fin** Réglage fin du mouvement de PAN	Proportionnel
4		0-255	**TILT réglage fin** Réglage fin du mouvement de TILT	Proportionnel
5	**3**		**Vitesse des mouvements PAN/TILT**	
		0	Vitesse maximum (mode tracking)	Pas à pas
		1-249	Vitesse de Max. Vers min. (mode vectoriel)	Proportionnel
		250-255	Vitesse Max. (mode tracking) black out, pendant les changement de couleur.	Pas à pas
6	**4**		**Lampe on/off, reset, réglage du ventilateur**	
		0-127	Vitesse du ventilateur de max. Vers min.	Proportionnel
		128-139	Allumage de la lampe, reset	Pas à pas
		140-229	Pas de fonction	Pas à pas
		230-239	Arrêt de la lampe après 3 sec.	Pas à pas
		240-255	Pas de fonction	Pas à pas
7	**5**		**Couleurs**	
		0-17	Ouverture, blanc	Pas à pas
		18-35	Rouge	Pas à pas
		36-53	Bleu	Pas à pas
		54-72	Vert	Pas à pas
		73-90	FCT 3200K	Pas à pas
		91-108	FCT5600K	Pas à pas
		109-127	Filtre UV	Pas à pas
		128-190	Effet arc-en-ciel en avant de rapide vers lent	Proportionnel
		191-192	Pas de rotation	Pas à pas
		193-255	Effet arc-en-ciel en arrière de lent vers rapide	Proportionnel
8	**6**	0-255	**Cyan** Cyan (0-Blanc / 255-Cyan 100%)	Proportionnel
9	**7**	0-255	**Magenta** Magenta (0-Blanc / 255-Magenta 100%)	Proportionnel
10	**8**	0-255	**Yellow** Yellow (0-Blanc / 255-Yellow 100%)	Proportionnel
11	**9**	0-255	**Vitesse du CMY et dimmer** De rapide vers lent	Proportionnel
12	**10**		**Couleurs macros CMY et roue de couleur**	
		0-7	Off	Pas à pas
		8-15	Macro 1	Pas à pas
		16-23	Macro 2	Pas à pas
		24-31	Macro 3	Pas à pas
		32-39	Macro 4	Pas à pas
		40-47	Macro 5	Pas à pas

Canal 16 bit	Canal 8 bit	Valeur	Fonction	Type de commande
		48-55	Macro 6	Pas à pas
		56-63	Macro 7	Pas à pas
		64-71	Macro 8	Pas à pas
		72-79	Macro 9	Pas à pas
		80-87	Macro 10	Pas à pas
		88-95	Macro 11	Pas à pas
		96-103	Macro 12	Pas à pas
		104-111	Macro 13	Pas à pas
		112-119	Macro 14	Pas à pas
		120-127	Macro 15	Pas à pas
		128-135	Macro 16	Pas à pas
		136-143	Macro 17	Pas à pas
		144-151	Macro 18	Pas à pas
		152-159	Macro 19	Pas à pas
		160-167	Macro 20	Pas à pas
		168-175	Macro 21	Pas à pas
		176-183	Macro 22	Pas à pas
		184-191	Macro 23	Pas à pas
		192-199	Macro 24	Pas à pas
		200-207	Macro 25	Pas à pas
		208-215	Macro 26	Pas à pas
		216-223	Macro 27	Pas à pas
		224-231	Macro 28	Pas à pas
		232-239	Macro 29	Pas à pas
		240-247	Macro 30	Pas à pas
		248-255	Macro 31	Pas à pas
13	**11**		**Roue d’effets**	
		0-70	Full beam	Pas à pas
		71-180	Beam shaper	Proportionnel
		181-255	Filtre frost	Proportionnel
14	**12**		**Pas de fonction**	
15	**13**		**Shutter, strobe**	
		0-31	Shutter fermé	Pas à pas
		32-63	Shutter ouvert	Pas à pas
		64-95	Effet strobe de lent vers rapide (max. 10 flash/s)	Proportionnel
		96-127	Shutter ouvert	Pas à pas
		128-159	Effet Pulse en séquences	Proportionnel
		160-191	Shutter ouvert	Pas à pas
		192-223	Effet strobe aléatoire	Proportionnel
		224-255	Shutter ouvert	Pas à pas
16	**14**		**Intensité du dimmer**	
		0-255	Graduation de la lumière de sortie de 0 à 100%	Proportionnel

6. Modes de contrôle

Les appareils sont adressés individuellement (001-497) sur une liaison de transmission et connectés au contrôleur. Les machines répondent aux signal DMX émis par le contrôleur.

6.1 Adressage DMX

Le panneau de contrôle situé sur le panneau avant du projecteur vous permet d'assigner l'adresse DMX, défini comme le premier canal à partir duquel la WASH 250 XT répondra au contrôleur. Si vous placez, par exemple, l'adresse sur le canal 5, la WASH 250 XT utilisera les canaux de 5 à 20 pour son asservissement.
Veuillez vous assurer que vous n'avez aucune superposition de canaux DMX afin de commander chaque WASH 250 XT correctement et indépendamment de tout autre appareil de la ligne DMX. Si deux, trois ou plusieurs WASH 250 XT ont la même adresse DMX, elles fonctionneront de la même façon.

Contrôle : Après avoir adressé toutes les WASH 250 XT, vous pouvez maintenant les piloter par l'intermédiaire de votre console d'éclairage.

Note : Dès que la WASH 250 XT est allumée, elle détecte automatiquement si un signal DMX 512 est reçu ou pas. S'il n'y a pas de signal reçu sur l'entrée DMX l'affichage se mettra à clignoter ´A001 ´.
Cette situation peut se produire si :
- La prise XLR 3 broches (câble avec le signal DMX provenant du contrôleur) n'est pas reliée à l'entrée du WASH
- Le contrôleur est éteint ou défectueux, si le câble ou le connecteur est défectueux ou si le câble DMX n'est pas branché correctement.

Note : Il est nécessaire de connecter un terminal en XLR 3 broches (avec une résistance de 120 ohms) sur la dernière machine de la ligne DMX, pour s'assurer une transmission correcte des données DMX.

7. Fonctions contrôlables à distance

7.1 Lampe

La WASH utilise une lampe de type MSD/HSD 250 ou MSD 250/2 GY-9,5.
Un relais à l'intérieur de la WASH vous permet de commander la mise en marche ou l'arrêt de la lampe, ou via le panneau de commande situé à l'avant, ou via votre console.
Pour allumer/éteindre la lampe, veuillez vous référer au paragraphe 'Allumage/extinction de la lampe' (menu 'LAMP').

Note : Il est important de savoir que les lampes à décharge sont de types réamorçage à froid ; ce qui implique que les lampes doivent refroidir avant d'être réamorcées. Pour cette raison, vous devez attendre 5 minutes (à vitesse maximale du ventilateur) après avoir coupé la lampe avant de pouvoir la réamorcer. Si vous essayez d'allumer la lampe avant ces 5 minutes, la WASH stockera cette information et allumera la lampe quand le délai de 5 minutes sera expiré.
Le message ´HEAt ´apparaîtra sur l'affichage du panneau de commande de la WASH. Si l'allumage de la lampe échoue sept fois, ´LA.Er ´, apparaîtra sur l'affichage signifiant que la lampe pourrait être endommagée, absente ou qu'il pourrait y avoir un défaut sur l'amorceur ou le ballast.

Roue de Couleur
La WASH 250 XT comporte 1 roue de couleurs à 7 positions - 6 couleurs dichroïques, et une position ouverte. Il est aussi possible de faire tourner la roue en continu en variant la vitesse (l'´effet d'arc-en-ciel ´dans les deux directions).

Système de mixage de couleurs. CMY
Basé sur les filtres de couleurs cyan, magenta et jaune. Ce système permet d'obtenir une gamme de couleurs complète en variant l'intensité des filtres de 0 à 100%.

Effets du faisceau
Le filtre ovalisant permet d'élargir ou de rétrécir le faisceau (rotation180°). Sur la même roue, le filtre frost permet d'adoucir le faisceau et de diffuser la lumière.

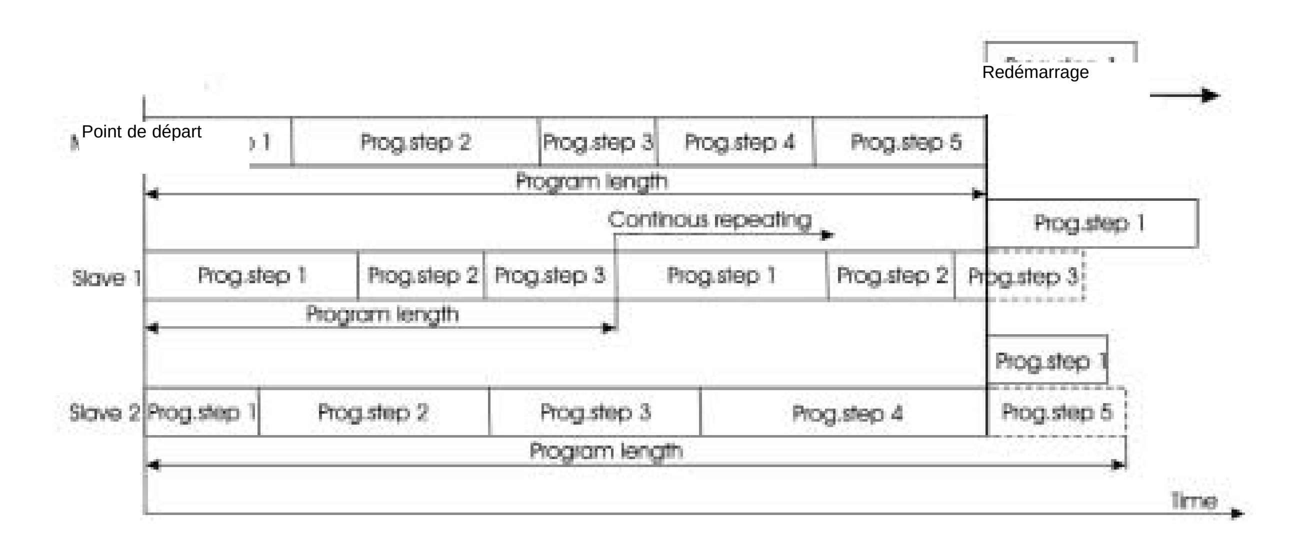
Shutter / Strobe
Le shutter (extrêmement rapide) peut aussi être utilisé en effet Strobe (1 à 10 flash/s)

Ventilateurs
La WASH 250 XT est refroidie par trois ventilateurs axiaux, deux dans la tête du projecteur et l'autre dans sa base. La vitesse du ventilateur (ainsi que le niveau du bruit) peut-être réduit en cas de nécessité.
Si une utilisation silencieuse est exigée, en actionnant sur le panneau de commande la fonction de ´FAnS´, vous pourrez choisir parmi 5 vitesses de ventilateurs différentes.

7. Mode autonome.

Les machines de la chaîne ne sont pas reliées à un contrôleur externe. Elles peuvent tout de même exécuter des programmes prédéfinis, qui peuvent être différents pour chacune des machines. Pour sélectionner le programme , voir le menu 'paramètrage mode autonome' ('st.AL'). Les 'opérations en mode autonome' peuvent être appliquées à une (paramétrage mode maître/esclave) ou plusieurs machines fonctionnant alors simultanément en synchro.
Le fonctionnement synchronisé de plusieurs appareils nécessite qu'ils soient connecté en chaîne DMX. Un a les paramètres du 'maître' (mode maître) et les autres des 'esclaves' (mode esclave). Les 'esclaves' auront des adresses DMX de SLA1 à SLA9, sachant qu'une adresse correspond à une seule machine. Pour paramétrer un machine comme 'maître' ou 'esclave', reportez vous au paragraphe 'Adressage' (menu 'A001').
Si l'appareil maître exécute un 'reset', et allume ou éteind sa lampe ou envoie un programme test, les esclaves effectueront les mêmes opérations (si le maître allume une lampe, l'esclave ne peut pas éteindre la sienne). Il n'est pas possible d'effectuer des opérations individuellement sur un esclave tant qu'il est relié à la chaîne DMX et que le maître est en fonction.
Toutes les machines ont un point de départ identique et synchronisé pour le lancement d'un programme. Le nombre de programmes lancés est le même pour tous les esclaves et dépend du maître. (menu 'st.AL'). Chaque machine répète son programme en commençant par l'étape 1 sur demande du maître.

Par exemple : Si la machine 'esclave' a un programme plus court, il va répéter son programme jusqu'à ce que le maître ait fini le sien................

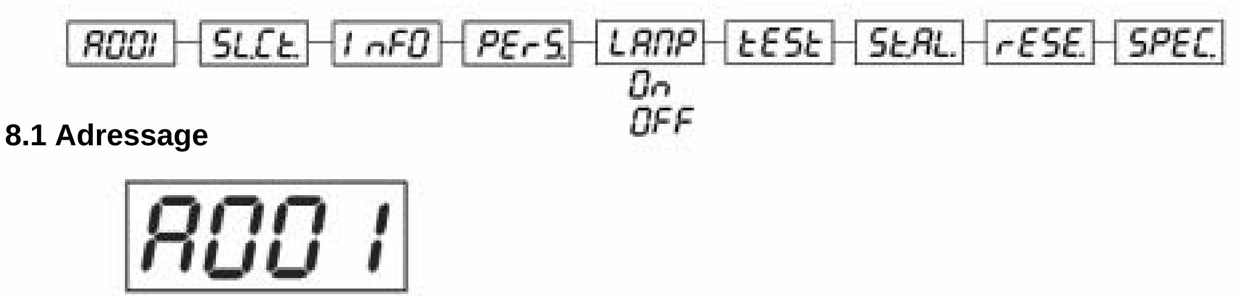


Note : Déconnecter le contrôleur avant d'opérer en mode maître/esclave, sinon des collisions de données pourraient se produire et les machines ne fonctionneraient pas correctement.
Il est nécessaire de connecter un terminal en XLR 3 broches (avec une résistance de 120 ohms) sur la dernière machine de la ligne DMX, pour s'assurer une transmission correcte des données DMX.

8. Fonctions du panneau de commande

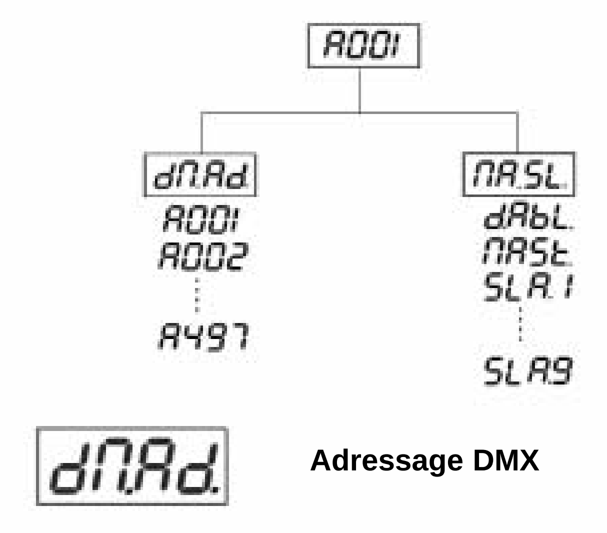
Le panneau de commande situé sur la face avant du WASH 250 XT offre l’accès à plusieurs fonctions. Vous pouvez de façon très simple adresser la machine, lire le temps d’utilisation de la lampe ou du projecteur, allumer ou éteindre la lampe, faire tourner un show-test, faire une remise à zéro, utiliser des fonctions spéciales de mode manuel, de démo ou d’utilisation.

Le menu principal est accessible en appuyant sur la touche [MODE] jusqu'à ce que l'affichage montre le message ´A001´(ou l'adresse actuellement stockée). Naviguer dans le menu en utilisant les touches [UP] et [DOWN] l'affichage montre l’un après l’autre les messages suivant : A001, SLCt, InFO, PErS, LAMP, tESt, stAL rESE, SPEC. Appuyer sur la touche [ENTER] si vous souhaitez choisir l’une des fonctions proposées. Les fonctions sont décrites dans les cadres suivants et l’arborescence des fonctions est indiquée ci-dessous.



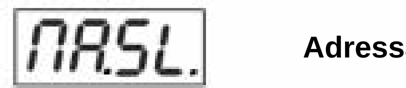
8.1 Adressage

Ce menu permet de donner une adresse DMX ou de déterminer la fonction maître ou esclave d’un projecteur.



Adressage DMX

1- Appuyer sur la touche [MODE] jusqu’à ce que le message ´A001´clignote (avec l’adresse déjà enregistrée).
2- Appuyer sur la touche [ENTER] et utiliser les touches [UP] et [DOWN] pour choisir le menu ‘dMAd’.
3- Appuyer sur la touche [ENTER] et utiliser les touches [UP] et [DOWN] pour choisir l'adresse DMX voulue (de 001 à 497) pour confirmer, appuyer sur la touche [ENTER].
4- Sélectionner le menu ‘MASL’ et appuyer sur [ENTER], puis utiliser les touches [UP] et [DOWN] pour choisir le menu ‘dAbL’.
5- Appuyer sur la touche [MODE], l’adresse choisie apparaît sur l’afficheur.
Si le message ‘A001’ (avec l’ancienne adresse) clignote, c’est que le projecteur ne reçoit pas de signal DMX.



Adressage Maître/Esclave

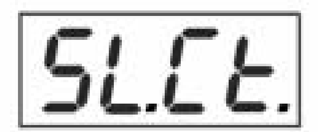
1- Appuyer sur la touche [MODE] jusqu’à ce que le message ´A001´clignote (avec l’adresse déjà enregistrée).
2- Appuyer sur la touche [ENTER] et utiliser les touches [UP] et [DOWN] pour choisir le menu ‘dMAd’.
3- Appuyer sur la touche [ENTER] (l’écran clignote) et sélectionner ‘MASt’ (pour placer la machine en maître) ou ‘SLA1’ à ‘SLA9’ (pour placer la machine en esclave) et appuyer sur [ENTER] pour confirmer.

Pour sélectionner ni maître ni esclave, choisir ‘dAbl’.
4- Appuyer sur la touche [MODE]. L’adresse choisie apparaît sur l’écran.
Si le message ‘MASt’ clignote, c’est qu’un signal DMX arrive à l’entrée DMX. Il faut déconnecter l’appareil du contrôleur DMX.

Un seul appareil peut être le ‘maître’. On peut relier jusqu’à 9 esclaves au maître avec un seul appareil par adresse (SLA1 à SLA9).

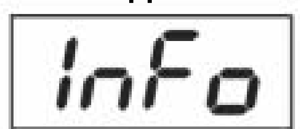
Note : Déconnecter le contrôleur avant d’opérer en mode maître/esclave, sinon des collisions de données pourraient se produire et les machines ne fonctionneraient pas correctement.
Si une machine est sélectionnée en maître et qu’un signal DMX arrive à l’entrée du projecteur, le message d’erreur ‘MAEr’ s’affichera et l’adresse DMX correspondra au signal DMX du contrôleur.
Par exemple : le maître a l’adresse suivante : ‘dMAd’ - menu A017
c’est ‘MASL’ - menu ...... ‘MASt’ qui s’affiche.

8.2 Contrôle de ‘l’esclave’

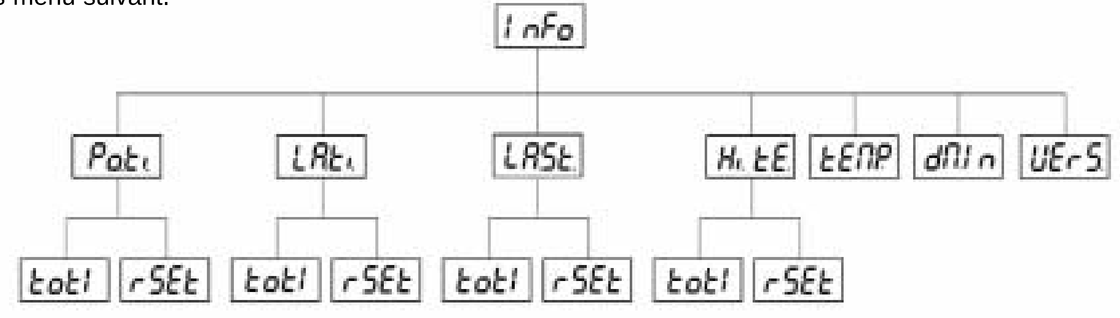


Cette fonction vous permet de contrôler les esclaves à partir du panneau de contrôle du maître (mode maître/esclave).
Sélectionner cette fonction dans le menu principal et appuyer sur [ENTER]. Pour naviguer dans la liste des esclaves connectés (SLC1 à SLC9) appuyer sur les touches [UP] et [DOWN]. Sélectionner l’esclave choisi et appuyer sur [ENTER]. Le panneau de contrôle de l’esclave est disponible sur celui du maître. Si aucun esclave n’est connecté, le message ‘SLC1, SLC2,...SCL9’ défilera en continu.
Note : cette fonction n’est disponible que à partir du maître.

8.3 Informations sur l’appareil



Ce menu permet d’obtenir des informations utiles sur l’appareil, comme la durée d’utilisation de la lampe, la température de la tête, la version du logiciel, etc.
Appuyer sur [UP] et [DOWN] pour sélectionner l’option voulue et appuyer sur [ENTER] pour visualiser l’information ou le sous menu suivant.





Compteur d’utilisation

Avec cette option vous pouvez obtenir le nombre total d’heures d’utilisation de la WASH 250 XT de puis la fabrication du projecteur. Appuyer sur [ENTER] ou sur [MODE] pour retourner au menu.



Indique le nombre d'heures d'utilisation depuis le dernier Reset. Appuyer sur [ENTER] ou sur [MODE] pour retourner au menu. Pour remettre le compteur à 0, maintenir appuyées les deux touches [UP] et [DOWN] et appuyer sur [ENTER].



Compteur de lampe



Avec cette option vous pouvez obtenir le nombre total d'heures d'utilisation de la lampe de puis la fabrication du projecteur. Appuyer sur [ENTER] ou sur [MODE] pour retourner au menu.



Indique le nombre d'heures d'utilisation de la lampe depuis le dernier Reset. Appuyer sur [ENTER] ou sur [MODE] pour retourner au menu. Pour remettre le compteur à 0, maintenir appuyées les deux touches [UP] et [DOWN] et appuyer sur [ENTER].



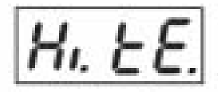
Compteur d'allumage



Avec cette option vous pouvez obtenir le nombre total d'heures d'utilisation de la lampe depuis la fabrication du projecteur. Appuyer sur [ENTER] ou sur [MODE] pour retourner au menu.



Indique le nombre d'heures d'utilisation de la lampe depuis le dernier Reset. Appuyer sur [ENTER] ou sur [MODE] pour retourner au menu. Pour remettre le compteur à 0, maintenir appuyées les deux touches [UP] et [DOWN] et appuyer sur [ENTER].



Température maximale de la tête



Avec cette option vous pouvez obtenir la température maximale atteinte par la tête de la machine de puis sa fabrication. Appuyer sur [ENTER] ou sur [MODE] pour retourner au menu.

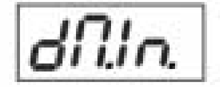


Indique la température maximale atteinte par la tête de la machine depuis le dernier Reset. Appuyer sur [ENTER] ou sur [MODE] pour retourner au menu. Pour remettre le compteur à 0, maintenir appuyées les deux touches [UP] et [DOWN] et appuyer sur [ENTER].



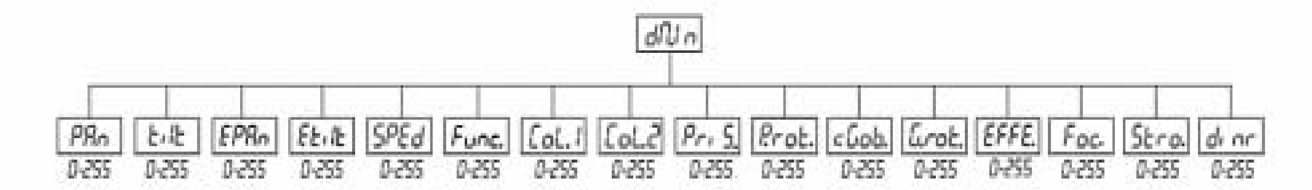
Température de la tête

Elle est indiquée en degrés Celsius. Des températures internes inférieures à 95° ne sont pas préjudiciables. Au delà de cette limite, la lampe s'éteindra automatiquement. Notez que la température ambiante ne doit pas dépasser 45°.



Valeurs DMX

Indique les valeurs de chaque canal DMX reçu par l'appareil. Utiliser les touches [UP] et [DOWN] pour sélectionner le canal à consulter et appuyer sur [ENTER] pour lire la valeur arrivant au projecteur ou sur [MODE] pour retourner au menu.



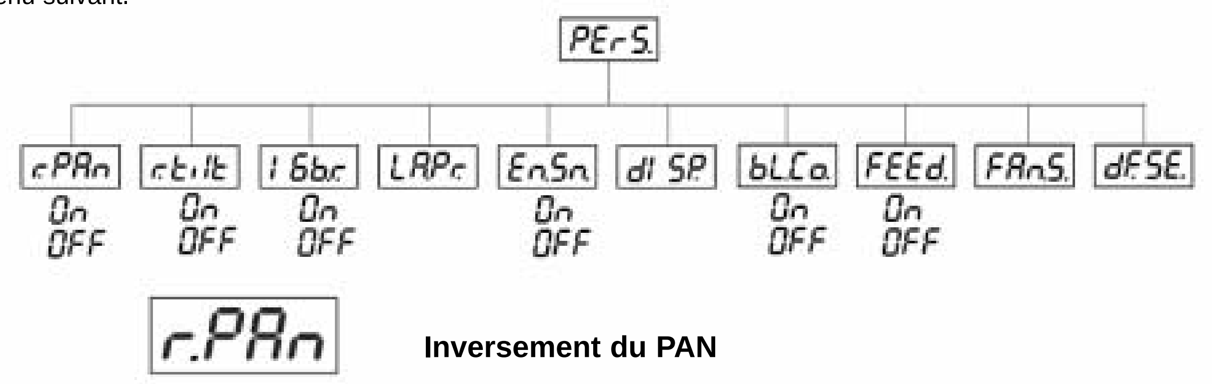
Indication de la version du logiciel.

Cette option vous permet de visualiser la version du logiciel du module d’affichage. Appuyer sur la touche [ENTER] pour consulter ou [MODE] pour annuler et revenir au menu principal.

8.4 Paramètres personnalisés



Ces options vous permettent de personnaliser le mode de fonctionnement de votre WASH 250 XT. Appuyer sur [UP] et [DOWN] pour sélectionner l’option voulue et appuyer sur [ENTER] pour changer une valeur ou visualiser le sous menu suivant.



Inversement du PAN

Cette fonction vous permet d'inverser le mouvement de PAN, Utiliser les touches [UP] et [DOWN] pour sélectionner ´on´si vous souhaitez activer cette fonction ou ´off´si vous souhaitez la désactiver. Pour confirmer appuyer sur la touche [ENTER] et pour annuler et retourner au menu principal presser la touche [MODE].



Inversement du TILT

Cette fonction vous permet d'inverser le mouvement de TILT. Utiliser les touches [UP] et [DOWN] pour sélectionner´on´si vous souhaitez activer cette fonction ou ´off´si vous souhaitez la désactiver. Pour confirmer appuyer sur la touche [ENTER] et pour annuler et retourner au menu principal presser la touche [MODE].



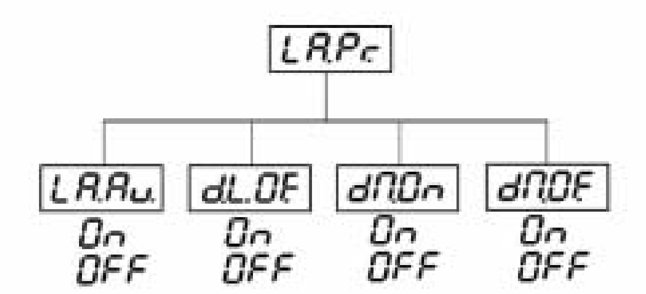
Précision du mouvement

Avec cette fonction, permet d’ajuster la résolution des mouvements de la lyre désirée de 8 ou 16 bit.
Utiliser les touches [UP] et [DOWN] pour sélectionner ´on´si vous souhaitez activer la haute définition de 16 bits ou ´off´si vous souhaitez seulement une résolution de 8 bit. Pour confirmer appuyer sur la touche [ENTER] et pour annuler et retourner au menu principal presser la touche [MODE].
Note : Si vous ajustez la résolution de 16 bit, le projecteur occupera 16 canaux DMX, si vous ajustez la résolution de 8 bit le projecteur occupera seulement 14 canaux DMX. Donc, veuillez vérifier votre protocole DMX, Svp.



Paramétrage de la lampe

Cette fonction permet d'ajuster les paramètres de la lampe :





Allumer automatiquement la lampe en allumant le projecteur

Cette fonction vous permet d'allumer la lampe automatiquement après avoir branché le projecteur. Appuyer sur les touches [UP] et [DOWN] pour sélectionner ´ON ´pour allumer la lampe automatiquement après d'avoir mis l'appareil sous tension ou ´OFF ´si vous ne voulez pas de cette fonction. Presser la touche [ENTER] pour confirmer ou la touche [MODE] pour annuler.



Éteindre la lampe via le DMX :

Cette fonction permet d'éteindre la lampe via le DMX. Appuyer sur les touches [UP]/[DOWN] pour sélectionner, ´ON´pour activer l'extinction de la lampe via DMX, ou ´OFF´si vous ne voulez pas éteindre la lampe via DMX. Appuyer sur la touche [ENTER] pour confirmer la sélection ou sur la touche [MODE] pour annuler.

Allumage de la lampe sur réception du signal DMX

Cette fonction permet d'allumer la lampe automatiquement après 26 secondes si un signal DMX est reçu par l'appareil. Si l'amorçage échoue (ex. lampe trop chaude) la WASH 250 XT retentera l'allumage toutes les 26 secondes jusqu'au succès de la mise en marche. Appuyer sur les touches [UP]/[DOWN] pour sélectionner ´ON´ pour activer l'allumage de la lampe, ou ´OFF´si vous ne voulez pas amorcer la lampe. Appuyer sur la touche [ENTER] pour confirmer la sélection ou sur la touche [MODE] pour annuler.



Extinction de la lampe sur absence du signal DMX

Cette fonction permet d'éteindre la lampe automatiquement après 2 minutes si aucun signal DMX n'est reçu par l'appareil. Appuyer sur les touches [UP]/[DOWN] pour sélectionner ´ON´ pour activer l'extinction de la lampe, ou ´OFF´si vous ne voulez pas éteindre la lampe. Appuyer sur la touche [ENTER] pour confirmer la sélection ou sur la touche [MODE] pour annuler.



Activer ou désactiver le senseur de lampe.

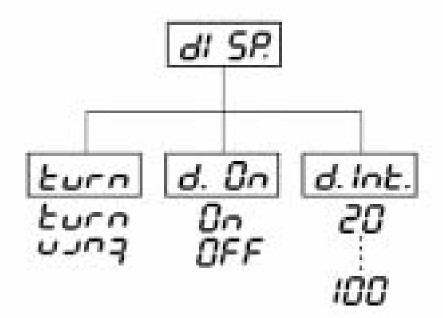
Utiliser les touches [UP] et [DOWN] pour sélectionner la fonction ´ON ´si vous souhaitez activer le senseur de la lampe, ou ´OFF ´si vous ne souhaitez pas cette fonction. Appuyer ensuite sur [ENTER] pour confirmer ou sur [MODE] pour annuler et sortir de ce Menu.
La programmation standard est sur ´ON ´.

Important : La désactivation du capteur de la lampe est une intervention d'urgence. Elle ne s'applique que si le capteur est défectueux et que vous attendez la pièce détachée pour changer le capteur.
Si le capteur est désactivé, le message d'erreur ´LAEr,SnEr,HEAt ´n'apparaîtra pas (si la lampe est réamorcée avant 5 minutes après sa dernière extinction, seul le message ´HEAt ´s'affichera). L'électronique tentera un allumage forcé de la lampe (même si elle est endommagée ou absente) ce qui peut endommagé l'appareil.



Réglage de l’afficheur

Cette fonction permet d’accéder aux paramètres de l’afficheur :

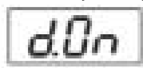


Intensité de l’afficheur.

Cette fonction permet de régler l’intensité lumineuse de l’afficheur de 20% à 100%. Utiliser les touches [UP] et [DOWN] pour sélectionner l’intensité et appuyer sur la touche [ENTER] pour confirmer, pour annuler et retourner au menu principal presser la touche [MODE].

Rotation de l’afficheur.

Cette fonction permet une rotation du message inscrit dans l’afficheur de 180°. Utiliser les touches [UP] et [DOWN] pour sélectionner ´Affichage normal ´ou ´Rotation de l’affichage de 180° ´. Appuyer sur la touche [ENTER] pour confirmer, presser la touche [MODE] pour annuler et retourner au menu principal.



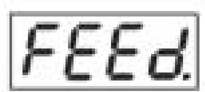
Afficheur - ON

Cette fonction permet de maintenir l’affichage visible ou d’autoriser l’extinction de celui-ci 2 minutes après la dernière intervention sur le clavier. Utiliser les touches [UP] et [DOWN] pour sélectionner ´ON ´pour un affichage permanent ou ´Off ´pour une extinction après deux minutes. Appuyer sur la touche [ENTER], pour confirmer, presser la touche [MODE] pour annuler et retourner au menu principal.



Blackout pendant la correction d’un mouvement

Cette fonction permet d’obtenir un blackout de la lyre pendant la correction d’un mouvement (la lyre a perdu sa position PAN/TILT correcte).Utiliser les touches [UP] et [DOWN] pour sélectionner ´ON ´pour exécuter le blackout ou ´Off ´pour le contraire. Appuyer sur la touche [ENTER], pour confirmer, presser la touche [MODE] pour annuler et retourner au menu principal.



PAN/TILT- Feedback:

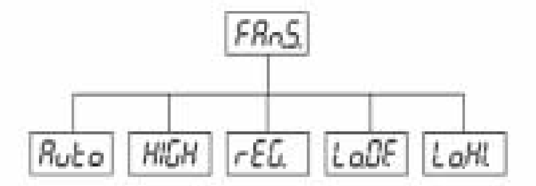
Cette fonction permet de repositionner le projecteur sur sa lyre, quand celle-ci a été changée extérieurement, (par ex. pendant un choc). Appuyer sur les touches [UP]/[DOWN] pour sélectionner, ´ON´pour le repositionner correctement ou ´OFF´(sans fonction Feedback). Appuyer sur la touche [ENTER] pour confirmer la sélection ou la touche MODE pour annuler l’opération.

Note : Si la fonction Feedback a été désactivée et que la position PAN/TILT a été altérée extérieurement puis que l’on réactive la fonction Feedback de nouveau, il est possible que l'appareil ne soit pas synchrone avec les infos DMX. Dans ce cas, faire un Reset de l’appareil pour synchroniser le projecteur.



Contrôle de la vitesse du ventilateur

Cette fonction permet de sélectionner un des 5 modes de vitesse du ventilateur. Appuyer sur les touches [UP]/[DOWN] pour sélectionner ´Auto, HIGH, reG, LoOF, LoHI, ´. Appuyer sur la touche [ENTER] pour confirmer votre choix ou sur la touche [MODE] pour annuler.



Contrôle continu de la vitesse du ventilateur (sans valeur DMX)

Quand la température interne dépasse une certaine valeur, la vitesse du ventilateur augmente automatiquement pour réguler la température. Cette procédure peut être répétée jusqu'à ce que la température interne redevienne correcte. Le niveau de ventilation initiale ne peut être ajuster en DMX.

Vitesse du ventilateur maximale

Le projecteur commute le ventilateur à sa vitesse maximale.



Ajustement automatique de la vitesse du ventilateur.

Ce mode est similaire à ´Auto ´sauf que le niveau de ventilation de départ est ajustable par signal DMX.



Vitesse du ventilateur faible/ extinction de la lampe.

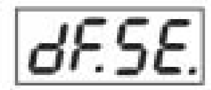
La vitesse du ventilateur reste faible jusqu'à ce que la température intérieure dépasse le niveau maximum autorisé, la WASH 250 XT éteindra alors automatiquement la lampe.



Vitesse du ventilateur minimale/maximale.

Le ventilateur conserve la vitesse ajustée à condition que la température n’excède pas le maximum autorisé à l'intérieur de l’appareil, une fois atteinte, la WASH 250 XT commute automatiquement la vitesse des ventilateurs du minimum vers le maximum.

Note : Les modes ‘Auto’ et ‘HIGH’ n’ont pas d’interaction sur la valeur DMX du canal 6 (0-127).

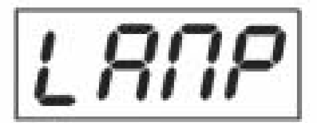


Valeurs par défaut

Appuyer sur la touche [ENTER] pour remettre les données individuelles du projecteur sur leurs valeurs prédéterminées à l’usine. L‘afficheur indiquera ´rSt´.
Veuillez vous reporter aux valeurs indiquées dans le tableau ci-dessous.

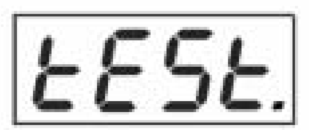
Fonction	Affichage	Valeurs par défaut
Inversion de PAN	rPAn	On / **OFF**
Inversion de TILT	rtilt	On / **OFF**
Résolution des mouvements	16br	**On** / OFF
Allumage de la lampe après mise en route du proj.	LAAu	On / **OFF**
Extinction de la lampe par DMX	dLOF	**On** / OFF
Allumage de la lampe sur présence du signal DMX	dnOn	On / **OFF**
Extinction de la lampe sur absence du signal DMX	dnOF	On / **OFF**
Blackout pendant la correction de mouv.	bLCo	On / **OFF**
Activer l'afficheur	d On	**On** / OFF
Intensité de l'afficheur	d Int	20 40 60 80 **100**
Inversion de l'affichage	turn	**turn** / turn
PAN/TILT	FEEd	**On** / OFF
Activer /désactiver le senseur de lampe	EnSn	**On** / OFF
Vitesse des ventilateurs	FAnS	**Auto** / HIGH / rEG / LoOF / LoHI

8.5 Allumer/ éteindre la lampe

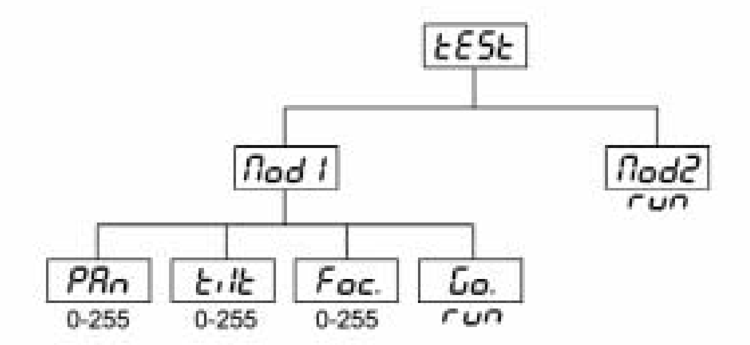


Cette fonction permet d'allumer ou d'éteindre la lampe. Utiliser les touches [UP] et [DOWN] pour sélectionner ´on´si vous souhaitez allumer la lampe ou ´off´ si vous souhaitez éteindre la lampe. Pour confirmer, appuyer sur la touche [entrer] et pour annuler et retourner au menu principal presser la touche [MODE].

8.6 Séquences de démonstration/test.



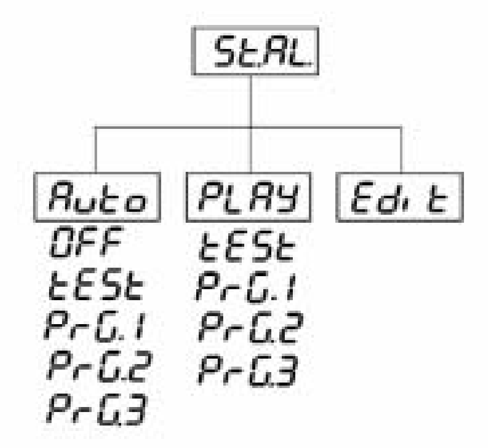
Cette fonction permet de visualiser des séquences de démonstration/test spécifiques sans console externe. Cela vous montre différentes possibilités d'utilisation de la WASH 250 XT. Utiliser les touches [UP] et [DOWN] pour sélectionner les différents modes de démonstration ´Mod1´et ´Mod2´. Le mode ´Mod1´ est recommandé pour des projections murales sans mouvements de la lyre alors que le mode ´Mod2 ´utilise toutes les fonctions de l'appareil pour une démonstration complète des capacités de la lyre. Lorsque le programme test est lancé, le message 'run/test' s'affichera à l'écran.
Si vous voulez mettre le programme sur pause dans une position précise, appuyer sur [ENTER] (le message 'PAUS'/'test' apparaîtra); pour redémarrer appuyer de nouveau sur [ENTER].



8.7 Mode autonome



Ce menu offre des options au mode autonome : programme de show, programmation et modifications des programmes existants.





Lecture préprogrammée

Cette fonction permet de sélectionner le programme qui va être lancé en mode autonome à l'allumage du projecteur. Utiliser les touches [UP] / [DOWN] pour sélectionner le programme désiré ('test' - programme intégré) ou 'OFF' si vous ne voulez pas de lancement automatique à l'allumage du projecteur. Pour confirmer, appuyer sur la touche [entrer] et pour annuler et retourner au menu principal presser la touche [MODE]. Le programme sélectionné sera 'joué' en boucle tant qu'il apparaîtra à l'écran.
Cette option peut être mise sur 'Off' pour tous les esclaves dans la chaîne maître/esclave car le programme 'maître' démarre.
Par exemple, vous avez sélectionné le programme PrG3 :
- l'appareil fonctionne seul (contrôle par console), le programme PrG3 va se mettre en route
- l'appareil est le 'maître' dans une chaîne 'maître/esclave', le programme PrG3 va se mettre en route si c'est programmé sur cet appareil
- l'appareil est un 'esclave', le programme qui va se déclencher dépend de celui du maître (si le maître envoie le programme PrG1, l'esclave fera de même).
Note : si l'appareil est connecté à un contrôleur, et qu'un programme interne est sélectionné, la MS ZOOM ne répondra pas au contrôleur et mettra en route le programme sélectionné.



Lecture programme

Cette fonction vous permet d'envoyer un programme 'tESt' intégré, ainsi que 3 programmes librement modifiables

‘PrG1, PrG2, PrG3’. Appuyer sur les touches [UP] et [DOWN] pour la sélection du programme désiré puis sur [ENTER] pour confirmer. Le programme se répètera en boucle en continu.
Si vous voulez le mettre sur pause à un instant donné, Appuyer sur [ENTER] (‘PAUS’/ ‘program No’ clignote); pour reprendre le cours du programme, appuyer de nouveau sur [ENTER].
Note : si l’appareil est connecté à un contrôleur, et qu’un programme interne est sélectionné, la WASH 250 XT ne répondra pas au contrôleur et mettra en route le programme sélectionné.
En mode maître/esclave, le programme des esclaves sera identique à celui du maître.



Editer un programme

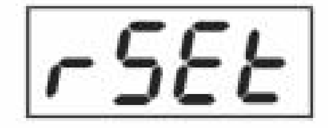
Ce menu permet de sélectionner un programme à éditer ou à créer. La WASH 250 XT possède un programme ‘tESt’ intégré, ainsi que 3 programmes libres, chacun jusqu’à 99 pas. Chaque programme a une partie dynamique (temps de montée) et une partie statique (pas).
Temps de montée : temps que l’appareil prend pour se mettre en place entre 2 pas.
Durée du pas : durée de la position de l’appareil.
Si l’appareil est programmé en maître, vous pouvez éditer n’importe quel programme des esclaves. Il n’est pas possible d’éditer des programmes d’appareils esclaves à partir de leurs panneaux de contrôle, si ils sont connectés au maître et que celui-ci est branché et relié à la chaîne DMX (seul le panneau de contrôle du maître permet d’éditer des programmes).

Procédure :
1- Appuyer sur les touches [UP] et [DOWN] pour la sélection du programme à éditer puis sur [ENTER] pour confirmer.
2- Appuyer sur les touches [UP] et [DOWN] pour la sélection de l’appareil à éditer puis sur [ENTER] pour confirmer.
3- Appuyer sur les touches [UP] et [DOWN] pour la sélection de l’étape désirée (St01 à St99) puis sur [ENTER] pour confirmer.
4- Appuyer sur les touches [UP] et [DOWN] pour la sélection de l’action désirée puis sur [ENTER] pour confirmer.
Vous pouvez maintenant éditer les valeurs DMX de chaque action en appuyant sur les touches [UP] et [DOWN].

"P.End." - nombre d’étapes total,valeur de 1 à 99 .Cette valeur doit être choisie avant de commencer la programmation (si vous désirez avoir 10 pas, entrez une valeur de 10).
"PAn" - valeur du PAN (0-255)
"tilt" - valeur du TILT (0-255)
"F.PAn" - PAN fine (0-255)
"F.tilt" - TILT fine (0-255)
"SPEd" - vitesse du mouvement PAN/TILT (0-255)
"Colo" - roue de couleur (0-255)
"CYan" - cyan (0-255)
"MAGE" - magenta (0-255)
"YELL" - jaune (0-255)
"C.SPd." - vitesse du CMY (0-255)
"MACr." - couleur macro (0-255)
"EFFE." - valeur du zoom, frost et filtre UV (0-255)
"Stro." - valeur du strobe (0-255)
"dimr" - valeur du dimmer(0-255)
"S.tim." - temps du pas de 0,1 à 25,5 secondes
“COPY.” - Copie du programme en cours pas à pas jusqu’au programme suivant. Si le dernier pas du programme est copié jusqu’au programme suivant, le paramètre ‘PEnd’ sera augmenté d’1 (sauf le pas 99)

5- Appuyer sur [ENTER] pour confirmer les données introduites.
6- Appuyer sur [MODE], sélectionner le prog. suivant et répéter la procédure 3 et 4. Les programmes édités ‘PrG.1, PrG.2, PrG.3’ sont sauvegardés dans l’appareil modifié (maître ou esclave de 1 à 9).

8.8 Fonction de remise à zéro

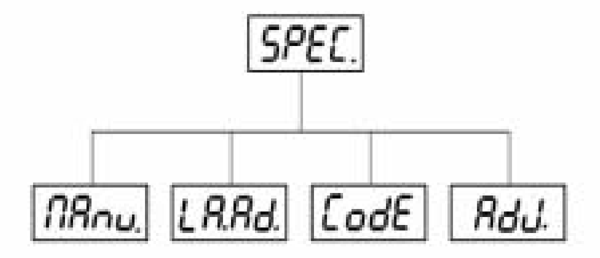


Cette fonction vous permet de remettre à zéro votre WASH 250 XT pour qu’il retrouve son indexation standard d’origine. Pour faire un reset, appuyer sur la touche [ENTER].

8.9 SPEC – Fonctions spéciales



Utiliser les touches [UP] et [DOWN] pour naviguer dans le menu des fonctions spéciales. Pour confirmer, appuyer sur la touche [ENTER].





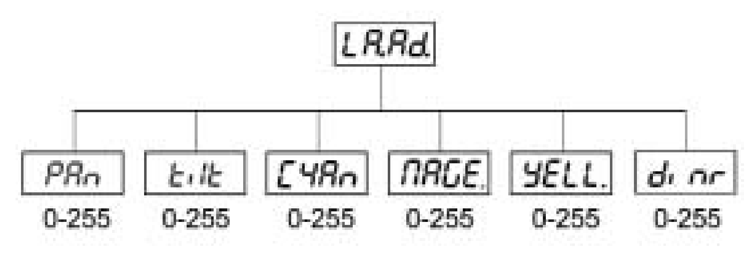
Contrôle manuel des effets

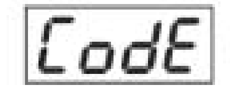
Cette fonction permet de contrôler manuellement les fonctions de la machine. Utiliser les touches [UP] et [DOWN] pour sélectionner les fonctions désirées puis sur [ENTER] pour ajuster les effets ou [MODE] pour annuler et retourner au menu principal.



Réglage de la lampe

Cette fonction permet d'effectuer un réglage fin de la lampe. Si vous sélectionnez 'LAAd' en appuyant sur [ENTER], tous les effets seront annulés, le shutter s'ouvrira et l'intensité du dimmer passera à 100%. En utilisant les options 'PAn, tilt, ZooM, Foc', vous pouvez placer le faisceau de lumière sur une surface plane (mur) et effectuer un réglage fin de la lampe.





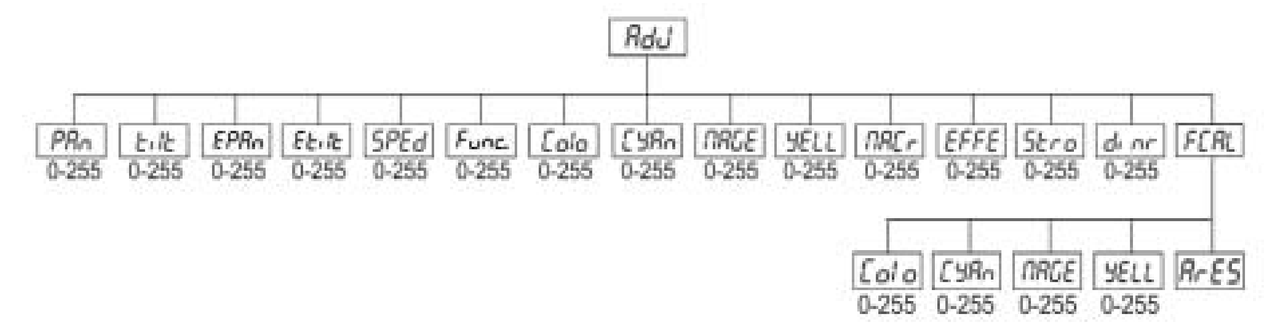
Code de la machine

Cette option permet de connaître le code de la machine de 1 à 9999 utilisé pour les opération en maître/esclave.



Indexation des roues de couleurs, de gobos

Cette fonction permet d’indexer le positionnement correct/standard des différentes roues de couleurs, de gobos et d’effets. Appuyer sur les touches [UP]/[DOWN] pour dérouler le menu de l'afficheur indiquant les différentes fonctions: "PAn,Tilt,F.Pan,F.Tilt, SPEd, Func,Colo, CYAn, MAGE, YELL, MACr, EFFE, Stro, dimr, FCAL". Ces fonctions permettent d’ajuster l'indexage des fonctions sur les positions désirées (entre 0 et 255). Après avoir sélectionner les paramètres à indexer, utiliser la dernière fonction ´FCAL´(Indexation des paramètres)



1. Indexation des paramètres via le panneau de commande

Appuyer sur les touches [ENTER] puis [UP] et [DOWN] pour afficher les messages : ´Colo, CYAn, MAGE, YELL´ pour un calibrage très fin. Presser la touche [ENTER] pour sélectionner la fonction désirée. Presser les touches [UP]/[DOWN] pour ajuster les valeurs de 0 à 255. Presser la touche [ENTER] pour confirmer le paramètre choisi ou la touche MODE pour l'annuler. Cette procédure peut être répétée pour chaque paramètre à indexer. Après avoir ajusté les positions, utiliser la fonction ´ArES´pour mémoriser les nouvelles indexations dans l'Eprom et pour réinitialiser la machine. Une fois le RESET terminé, l'affichage indiquera ´FCAL´. Appuyer sur la touche [ENTER] pour répéter l’indexation ou la touche [MODE] pour retourner au menu ´AdJ´.

2. Indexation des paramètres via la console DMX

Appuyer sur les touches [ENTER] puis [UP] et [DOWN] pour afficher les messages : ´Col1, Col2, EFFE, rGob´. Presser la touche [ENTER] pour sélectionner la fonction désirée. Vous pouvez maintenant calibrer les roues de couleurs et de CMY via votre contrôleur. Le protocole de calibrage est décrit comme suit :

Protocole de variation DMX

Canaux DMX	Fonction	
1	Couleur	Variation de 0 à 255
2	Cyan	Variation de 0 à 255
3	Magenta	Variation de 0 à 255
4	Jaune	Variation de 0 à 255
5	Pas de fonction	Variation de 0 à 255
6	Pas de fonction	
7	Couleurs	Protocole Standard
8	Cyan	Protocole Standard
9	Magenta	Protocole Standard
10	Jaune	Protocole Standard
11	Vitesse du CMY, dimmer	Protocole Standard
12	Couleurs macros	Protocole Standard
13	Effet du faisceau	Protocole Standard
14	Pas de fonction	
15	Strobe	Protocole Standard
16	Dimmer	Protocole Standard

Après avoir calibré les positions, confirmer en appuyant sur [ENTER] ou annuler avec [MODE] et utiliser la fonction ´ArES´ pour mémoriser les nouvelles indexations dans l'Eprom et pour réinitialiser l'appareil.

9. Avis d'erreur et d'information

HEAt :

Cet avis apparaît si vous avez essayé d'allumer la lampe pendant les 5 minutes après l'extinction de la lampe (la lampe est trop chaude). Ce message apparaît si la lampe ne s'allume pas après un délai de 28 secondes. Si la tentative a échoué, la WASH 250 XT mémorisera cette information et allumera la lampe automatiquement après les 5 minutes.
Attention : Ce message n'apparaît pas si la fonction senseur de la lampe (´EnSn ´) est désactivée .

LAEr :

Après 7 tentatives infructueuses pour allumer la lampe, l'affichage indiquera le message d'alerte :´LAEr´.
Cet avis indique que la lampe peut être défectueuse, qu'il n'y a pas de lampe ou que la température interne est trop élevée (p. ex. Quand la température ambiante dépasse 45° C), que l'amorceur ou ballast est défectueux.
Veuillez mettre ou remplacer la lampe, contrôler la température ambiante ou contacter votre revendeur si la lampe n'est pas en cause.
Attention : Ce message n'apparaît pas si la fonction senseur de la lampe (´EnSn´) est désactivée .

Fan :
Ce message s'affiche lorsqu'il y a une surchauffe interne de la machine entraînant une extinction de la lampe. Ce message apparaîtra sur l'afficheur si le mode des vitesses des ventilateurs ´LOOF ´a été activé.

MbEr :
Ce message indique un problème de communication électronique entre la carte principale et l'unité de contrôle.

CoEr : (Erreur à la roue de couleurs).
Ce message indique qu'il y a, soit des erreurs de capteur magnétique (la photodiode est défectueuse ou l'aimant magnétique manque), soit une défaillance du moteur pas à pas (ou le circuit respectif sur la carte électronique principale). La roue de couleurs n'est pas en position correcte.

FtEr :
Cet avis indique que la température interne maximum autorisée a été atteinte (par ex. Quand la température ambiante dépasse 40° C), le relais a l'intérieur du projecteur a coupé la lampe. Ce message sera affiché jusqu'à ce que la température redescende à un niveau acceptable. Ensuite, le message ´HEAt ´sera affiché indiquant que la lampe est trop chaude.

SnEr :
Cet avis indique que la diode photoélectrique du capteur d'allumage de la lampe est défectueuse. Veuillez contacter votre revendeur.
Attention : Ce message n'apparaît pas si la fonction senseur de la lampe (´EnSn ´) est désactivée .

PoEr :
Cet avis indique que l'appareil a été déconnecté brièvement du réseau électrique général.

PAEr : (Erreur sur le mouvement PAN des bras rotatifs).
Ce message apparaît si la tête du projecteur n'est pas en position correcte. Il y a, soit des erreurs de capteur magnétique (la photodiode est défectueuse ou l'aimant magnétique est absent), soit une défaillance du moteur pas à pas (ou le circuit Driver respectif sur la carte électronique principale). La lyre n'est pas en position correcte.

tiEr : (Erreur sur le mouvement TILT de la tête)
Ce message indique que la tête du projecteur n'est pas à la position correcte. Vérifier qu'il y a, soit des erreurs de capteur magnétique (la photodiode est défectueuse ou l'aimant magnétique est absent), soit une défaillance du moteur pas à pas (ou le circuit Driver respectif sur la carte électronique principale). La lyre n'est pas en position correcte.

MAEr : (Erreur sur le 'maître')
Ce message indique que l'appareil est adressé comme maître et qu'un signal DMX est connecté à l'entrée du projecteur. Déconnecter le contrôleur de l'appareil et reprogrammer votre projecteur en 'maître'.

FrEr :
Ce message indique que la tension d'alimentation n'est pas standard de 50 ou 60 Hz.

10. Caractéristiques techniques

Alimentation :

Modèle EU :	208/230/240 V, 50/60 Hz ~
Fusible:	T 3.15A @ 230 V
Consommation :	500 VA
Lampe :	MSD/HSD 250 GY-9,5 or MSD 250/2 GY-9,5

Système optique :

- Miroir parabolique pour une optimisation du faisceau lumineux.
- Lentille Fresnel (diam. 150 mm)
- Angle du faisceau réglable manuellement de 8° à 22°.

Couleurs :

- Système de mixage de couleur CMY
- 6 filtres dichroïques de couleurs, plus un blanc.
- Rouge, vert, bleu et filtres correcteur de températures 3200K et 5600K, 1 filtre UV
- Rotation de la roue de couleurs à vitesse variable dans les deux sens (effet arc en ciel).

Stroboscope :

- Effet stroboscopique à vitesse variable de 1 à 10 flashs par seconde

Dimmer :

- Intensité lumineuse progressive de 0 à 100 %

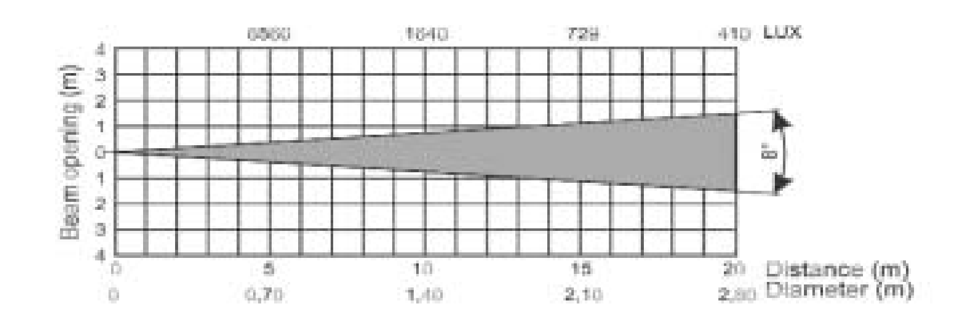
Effets du faisceau :

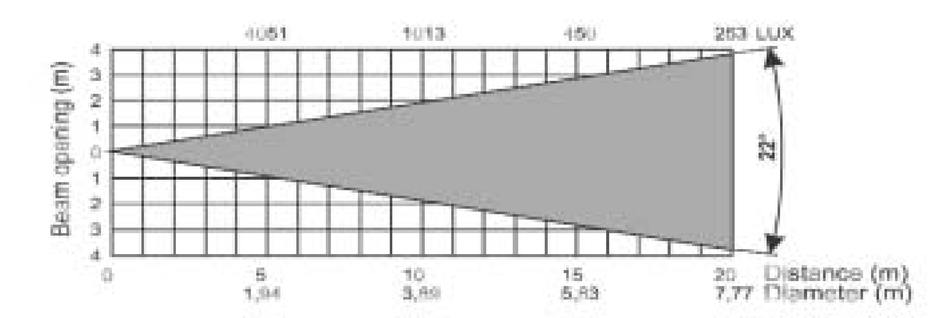
- Filtre ovalisant
- Faisceau large et plat ajustable sur 90°
- Filtre Frost

Moteurs :

- 9 moteurs pas à pas contrôlés par microprocesseur.

Valeur d'éclairement





Electronique :

- Panneau de contrôle à affichage digital 4 caractères.
- Visualisation des temps d'utilisation, des durées de lampe, des températures, des valeurs DMX, etc.
- Détecteur électronique de symptôme d'erreurs interne.
- Mise en marche ou extinction de la lampe à distance par le signal DMX.
- Séquence de démo interne pour démonstration de toutes les fonctions.
- Black-out de la sortie lumineuse sur les déplacements de la lyre, sur les changements de couleurs ou gobos.
- Ventilateur silencieux à vitesse contrôlable à distance (5 vitesses au choix).
- Fusible thermique auto-réamorçable.
- Fonctionnement en 'maître/esclave'
- Mode autonome
- Entrée digitale DMX 512
- Contrôle DMX via un contrôleur
- 14 Canaux de contrôle (résolution du mouvement PAN/TILT 8 bit)
- 16 Canaux de contrôle:

Canal de contrôle 1 : Mouvement pivotant (PAN)
Canal de contrôle 2 : Mouvement basculant (TILT)
Canal de contrôle 3 : PAN fine 16 bit
Canal de contrôle 4 : TILT fine 16bit
Canal de contrôle 5 : Vitesse du mouvement PAN/TILT
Canal de contrôle 6 : Vitesse du ventilateur, lampe ON/Off, reset
Canal de contrôle 7 : Roue de couleur
Canal de contrôle 8 : Cyan
Canal de contrôle 9 : Magenta
Canal de contrôle 10 : Yellow
Canal de contrôle 11 : Vitesse du CMY et dimmer
Canal de contrôle 12 : Couleurs macros - roue de couleur et CMY
Canal de contrôle 13 : Effets ovalisant et Frost
Canal de contrôle 14 : Pas de fonction
Canal de contrôle 15 : Shutter, Strobe
Canal de contrôle 16 : Gradateur / Dimmer

PAN/TILT :

Mouvement PAN de 530°
Mouvement TILT de 280°
Résolution en 8 ou 16 bit du mouvement PAN/TILT
Correction automatique de la position PAN/TILT
Mouvement PAN maximal 530° en 2,65 s
Mouvement TILT maximal 280° en 1,68 s

Accrochages :

Posé sur le sol
Monté horizontalement ou verticalement avec deux crochets
Deux orientations d'accroche sur structures possibles
Point de fixation pour élingue de sécurité intégré

Températures

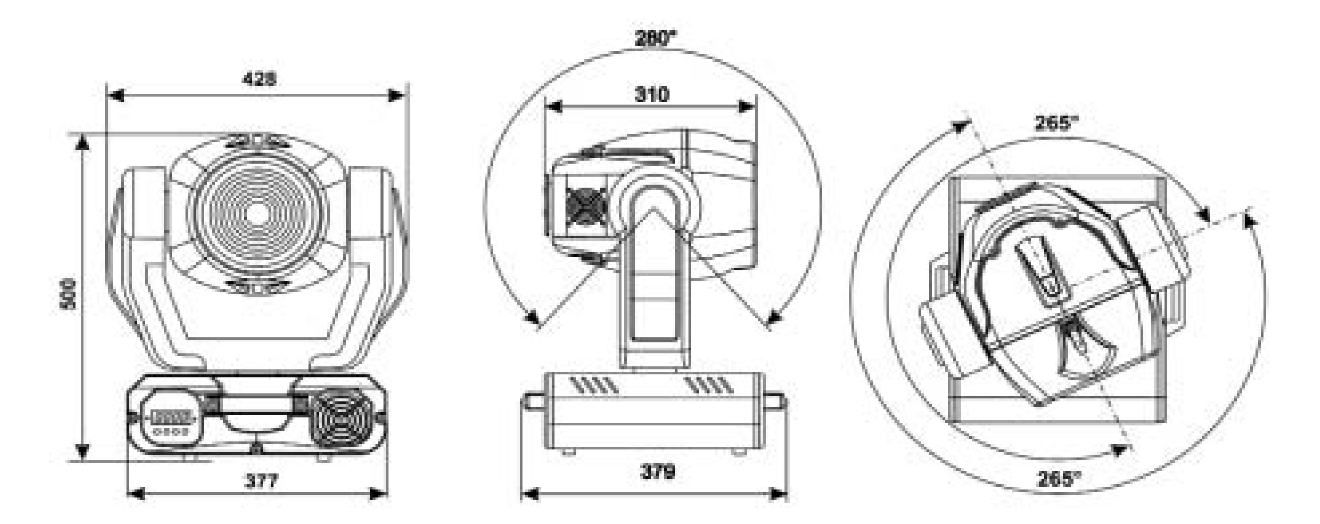
Température ambiante maximale, t_a : 45° C
Température du boîtier Maximale, t_B : 80° C

Distances minimum

Distance minimum des surfaces inflammables : 0,5 m
Distance minimum de l'objet à éclairer : 1,0 m

Dimensions et poids :

Longueur de la surface de base (avec poignées) : 372 mm
Largeur de la suspension : 426 mm
Hauteur (tête horizontale) : 500 mm
Poids (net) : 18 kg
Poids (emballage) : 24 kg



11. Nettoyage et maintenance

Il est impératif de maintenir le projecteur propre. La poussière, les saletés et les résidus de machines à fumée ne doivent pas pénétrer ou même se poser sur l'appareil. La qualité lumineuse s'en verrait nettement détériorée. Un nettoyage régulier prolonge la durée de vie de votre projecteur en préservant sa fiabilité. Un chiffon doux non-pelucheux et un nettoyant pour vitre quelconque s'avère parfaitement efficace.
Attention : Ne pas utiliser de solvant ou d'alcool.

Danger !
Débrancher du secteur avant toute manipulation.

Le nettoyage régulier de la lentille du projecteur est absolument nécessaire, les impuretés, la poussière ainsi que les résidus de liquides à fumée formant un dépôt, ils diminuent considérablement l'intensité lumineuse. Les ventilateurs nécessitent un nettoyage mensuel.

Les gobos se nettoient avec une brosse douce. Nettoyer l'intérieur du projecteur au moins une fois par an avec un aspirateur ou un jet d'air pas trop puissant.

Les verres colorés dichroïques doivent être nettoyés une fois par mois.

La maintenance et l'entretien sur l'appareil doivent impérativement être effectuées par des revendeurs agréés.

Remplacer le fusible

Une lampe défectueuse peut entraîner la destruction du fusible. Toujours remplacer un fusible par un autre de calibre identique.
Avant le remplacement du fusible, débrancher l'appareil.

Procédure :

1: Dévisser le porte-fusible au dos de l'appareil avec un tournevis (dans le sens inverse des aiguilles d'une montre) et le retirer du boîtier.
2: Retirer le fusible défectueux du porte-fusible.
3: Installer le nouveau fusible dans le porte-fusible.
4: Remettre le porte-fusible dans le boîtier et visser-le.

12. Annexe

Si vous suivez les instructions de ce mode d'emploi, nous vous garantissons que cet appareil vous donnera longtemps beaucoup de satisfaction.

Pour toute question ou commentaire, n'hésitez pas à nous contacter.

Attention ! Les données imprimées dans ce mode d'emploi sont susceptibles d'être modifiées sans préavis.

Version 1,0